

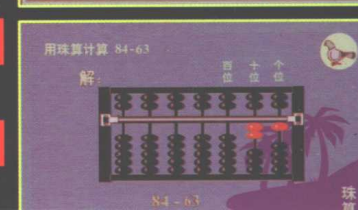
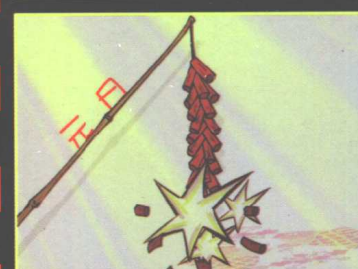
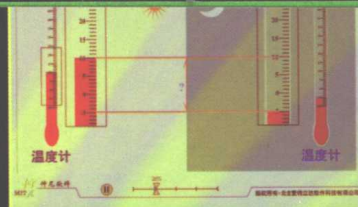
“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列



闪客课堂

教你用 Flash 5 制作多媒体课件

希望立达 总策划
麦特立达创作室 编写



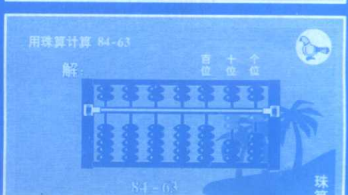
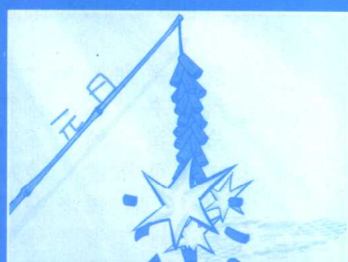
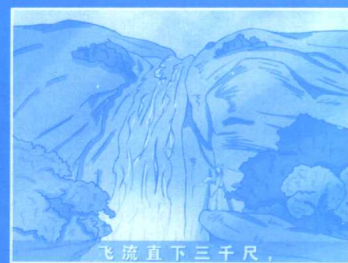
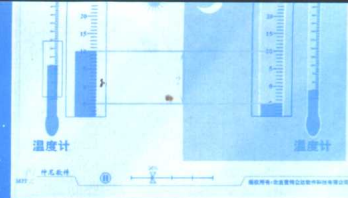
“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列



闪客课堂

教你用 Flash 5 制作多媒体课件

希望立达 总策划
麦特立达创作室 编写



中国科学出版集团
北京希望电子出版社

内 容 简 介

这是一本专门教授如何用 Flash 制作课件的教科书。本书的作者多年来一直从事 Flash 制作课件的工作，积累了丰富的实践经验，本书是他们多年开发经验的总结。

作者精心设计了 63 个典型范例，生动而细致地教授读者如何制作初中数学、语文、物理和化学课件的方法和技巧，其中还包括常用的题型模式“填空题、选择题、判断题”等的制作过程也做了详细的描述。

本书由两部分、13 章构成，主要内容包括：初识 Flash5，基本绘图，图形的编辑与修改，高级绘图，文本编辑，创建动画，交互控制，声音的处理，演示型课件，人机交互型课件，实验模拟型课件，Flash5 简易绘图版和课件的集成等。

本书突出特点：

1. 任务驱动，学以致用：本书不是简单的菜单功能介绍，而是从实用的角度来安排讲解内容。讲解时先提出具体任务，展示一个作品，即学完此部分可以完成一件什么样的作品，获得什么样的操作技能，让读者能感受到此功能在实际操作中的作用，启发读者思维，让读者学有所成。

2. 实例丰富，经验传授：本书通过大量丰富的实例，将概念的学习穿插在操作步骤中，充分提高学习效率。书中实例都是编者多年经验的总结，心血的凝结。

3. 注重实用性：本书所选取的实例都是与各学科的实际情况相结合，例如，数学中的“绘制圆锥、尺规作图、应用题”等；语文中的“创建文本、滚动文本框、导入声音”等；物理中的“绘制金属小球、平抛运动、光线的反射与折射”等；化学中的“绘制化学仪器、氧气的制法”等，还有常用的题型模式“填空题、选择题、判断题”等讲解。

4. 资源共享：本书中实例的 Flash 源程序在光盘中提供，可以直接使用。例如“选择题”可以将题目文字略加修改成为自己的作品。

5. 结合性强：书中的实例不但有模块性的小实例，还有大量课件制作的完整过程，最后还介绍了与 Flash 相结合的周边软件的应用。

本版 CD 内容，包含了相应的 Flash 实例源文件、范例文件，及大量素材和模板，读者可以对源文件进行修改，举一反三，更快掌握用 Flash 制作多媒体产品。

本书面向初、中级用户及希望制作多媒体课件的各学科教师，同时也可作为大、中专院校相关专业师生及 Flash 动画爱好者的参考读物。

盘书系列名：“十五”国家重点电子出版物规划项目 计算机动画教室系列

盘 书 名：闪客课堂 教你用 Flash 5 制作多媒体课件

总 策 划：希望立达

文本著作者：麦特立达创作室

责任编辑：战晓雷 蒋湘群

CD 制作者：希望多媒体开发中心

CD 测试者：希望多媒体测试部

出版、发行者：北京希望电子出版社

地 址：北京中关村大街 26 号，100080

网址：www.bhp.com.cn

E-mail：lwm@hope.com.cn

电话：010-62562329,62541992,62637101,62637102,62633308,62633309（发行部）

010-62613322-215（门市） 010-62547735（编辑部）

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：希望图书输出中心 邓姣龙

CD 生产者：北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者：北京广益印刷有限公司

开本 / 规格：787 毫米×1092 毫米 16 开本 21.125 印张 477.2 千字 4 页彩页

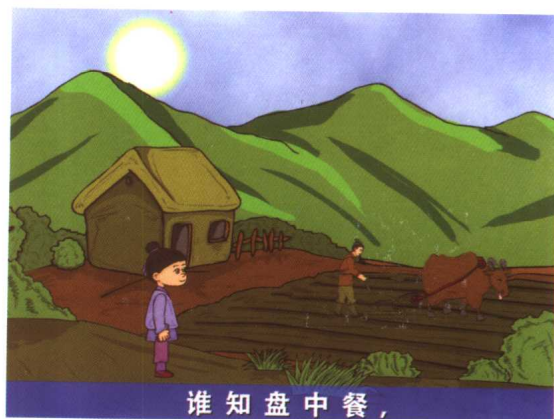
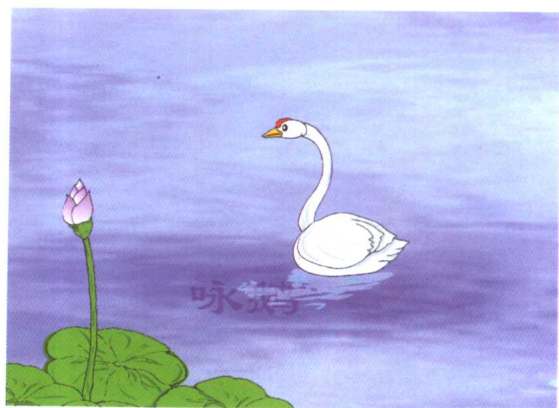
版次 / 印次：2002 年 1 第 1 版 2002 年 4 月第 2 次印刷

印 数：6001-10000 册

本 版 号：ISBN 7-900088-00-8

定 价：33.00 元（本版 CD）

说明：凡我社售出的产品如有残缺，可执相关凭证与我社调换。



仲尼教育软件——小学生必背古诗词

3. 星星

小星星，
真可爱，
每天晚上跑出来，
小星星，到底为什么？
早上风景好，
你却晚上才出来？



2. 山

山爱为鸟儿玩，
鸟儿拒绝他，
山爱找鸟儿聊天，
风儿跑走了，
只留下
山伤伤的站在那里。



练一练

1. 填空。

把一张长方形纸对折，再对折，把这张纸平均分成了(4)份。

每份是它的(四)分之一，写作 $\frac{1}{4}$ 。

分析：



仲尼软件

版权所有·北京爱特立达软件科技有限公司

认识图形(一)

图 1

() 个



图 2

() 个



图 3

() 个

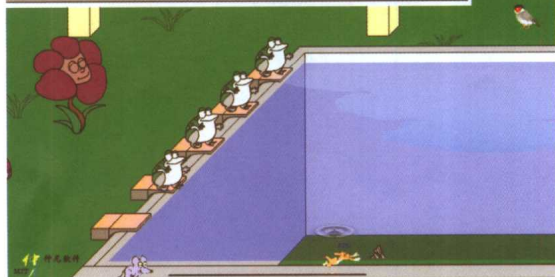


仲尼软件

版权所有·北京爱特立达软件科技有限公司

数 青 蛙

一只青蛙一张嘴，二只眼睛四条腿，扑通一声跳下水。
二只青蛙二张嘴，四只眼睛八条腿，扑通，扑通跳下水。
三只青蛙三张嘴，六只眼睛十二条腿，扑通，扑通，扑通跳下水。
四只青蛙四张嘴，八只眼睛十六条腿，扑通，扑通，扑通跳下水。
五只青蛙五张嘴，十只眼睛二十条腿，扑通，扑通，扑通，扑通跳下水。
你还能接着数下去吗？



仲尼软件

练一练

1. 判断题。正确的在括号号“√”，错误的在括号号里画“×”。

- (1) $4206 \div 6$ 的商是两位数。 (X)
- (2) 做除法时，求出商的最高位上的数以后，除到被除数的哪一位不够商1，就在哪一位上面商0。 (√)
- (3) $7564 \div 7 = 1080$ 。 (X)
- (4) $8488 \div 8 = 1060 \dots 8$ 。 (√)
- (5) $2420 \div 6 = 403 \dots 2$ 。 (√)

确定

清空

答案

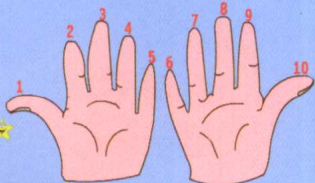
下一步

上一步

仲尼软件

版权所有·北京爱特立达软件科技有限公司

十个手指头
一二三，爬高山。
四五六，坡上跑。
七八九，玩皮球。
我有两只手，
十个手指头。



仲尼软件

版权所有·北京爱特立达软件科技有限公司

排排坐

小朋友，排排坐，
排排坐，吃果果。
果子共有十五个，
你一个，我一个，
大的分给你，
小的留给我。



仲尼软件

版权所有·北京爱特立达软件科技有限公司

仲尼教育软件——动解数学

练一练

1. 看图写算式。



$$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$$

$$\square \times \square = \square$$

答案

下一题

上一题

仲尼软件

版权所有：北京育特立达软件科技有限公司

概念 1.1 代数式

步行速度：15 ÷ 3 = 5 (千米/时) 3小时

甲 路程是15千米 乙

甲 1小时 乙

路程是15千米

甲 0.25小时 乙

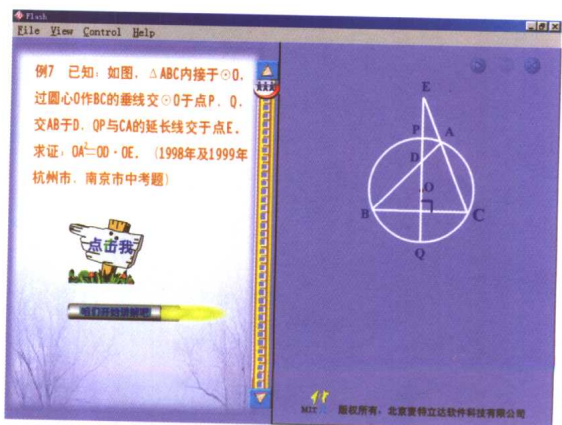
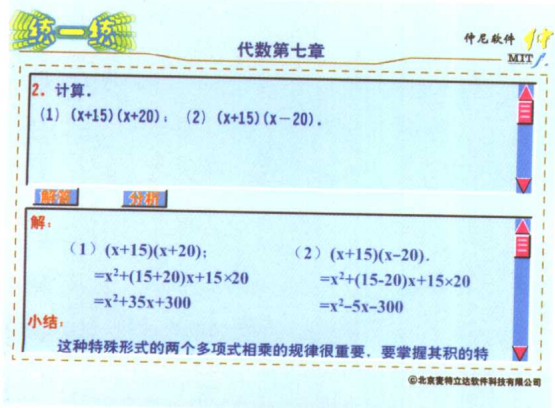
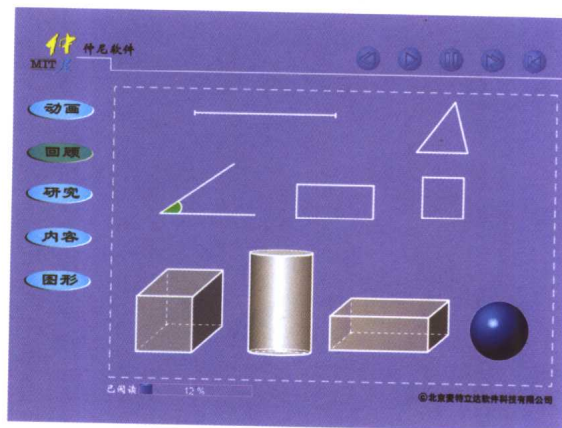
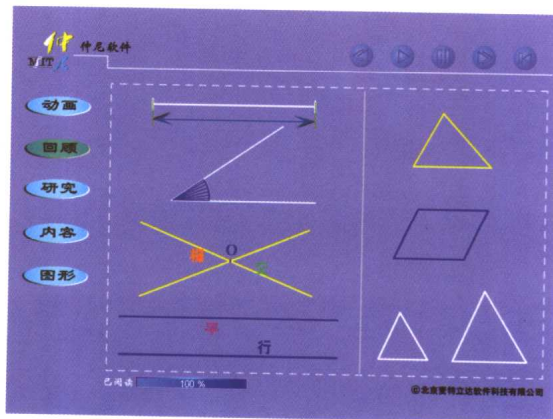
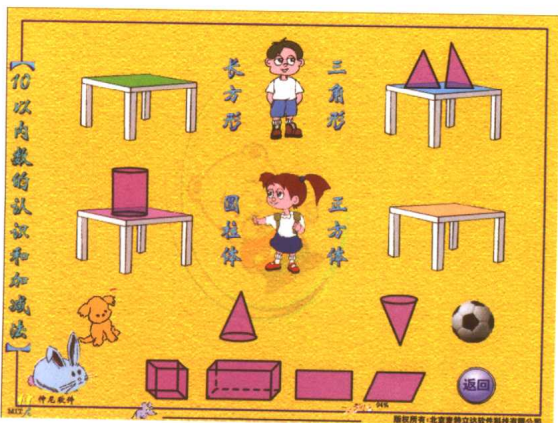
路程是15千米

仲尼软件

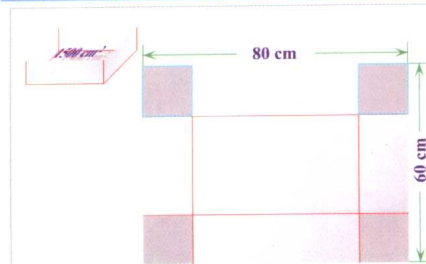
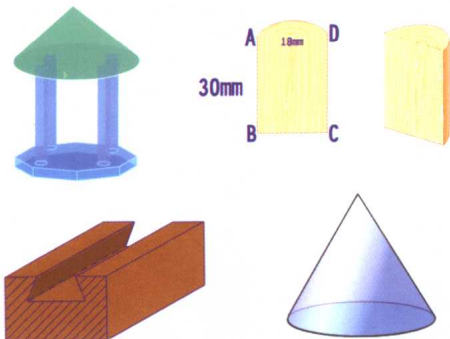
MIT



版权所有：北京育特立达软件科技有限公司



仲尼教育软件——动解数学



仲尼软件 MTT

定义 方法 公理

黑板

在同一个平面内，不相交的两条直线叫做平行线。

已阅读 100% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

用珠算计算 $84 - 63$

解：

百位 十位 个位

84 - 63

珠算加减法

仲尼软件 MTT 40% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

引导 第二章 有理数

温度计

温度计

仲尼软件 MTT 20% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

元、角、分的认识

电影院

仲尼软件 MTT 40% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

仲尼软件 MTT

圆柱 圆锥

矩形

已阅读 85% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

1. 太阳喝醉酒
太阳喝醉酒
不小心掉到山头
就倒在山头后面
于是
月亮就出现了。

仲尼软件 MTT 40% 版权所有：北京爱特立达软件科技有限公司

《闪客课堂》

编委会名单

主 编：秦人华 郑建锋

编 委：（按姓氏笔画排序）

王 勇 李 磊 杨月爱 战晓雷

麻国栋 黄梅琦 董世明 蒋湘群

序

2001年初随着“仲尼教育系列软件”动画网络课件的全面上市,好评如潮。此系列软件特点鲜明,全部采用Flash动画制作,其网络化、积件式、生动活泼的多媒体特点极大满足了教育领域对多媒体资源的强烈要求,丰富的网络化多媒体产品使校园网、远程教育网实现真正意义上的使命。“用Flash做多媒体课件”引领课件制作新概念,为此,在全国范围内拉开了用Flash做课件的序幕。

同时,此作品也得到了北京希望出版社有关领导的赞赏,在计算机图书领域享有极高声誉的希望电子出版社有关专家的指导下,我们决定出版此书——《闪客课堂 教你用Flash 5制作多媒体课件》,愿意把经验与体会无私地与广大多媒体爱好者一起共享!

本书由两部分、13章构成。

第一部分为Flash基础知识。主要针对多媒体初级用户,结合实际例子从Flash 5的基本操作,动画制作到声音及交互控制进行讲解,包括:基本绘图、图形编辑与修改、高级绘图、文本编辑、动画制作、交互控制、声音的处理等与实际应用紧密结合,通过这一部分的学习,读者可以很快掌握Flash 5的基本操作,能够制作Flash精彩动画及简单交互控制。

第二部分为多媒体课件实例制作。这部分是Flash的高级应用,是相比与其他Flash书籍的精华部分,对各种类型课件实例进行详细讲解,通过这部分的学习你可以很快掌握ActionScript语句,并能应用到实践当中,制作出交互极强的多媒体产品。

本书是由有多年实践经验的多媒体制作人员编写而成,本书的编写力求深入浅出,通俗易懂,以操作为主,突出实用性。概念的讲述都穿插在操作步骤之中,注重培养读者利用Flash制作多媒体的能力,使读者不仅可以掌握软件的基本用法,而且可以学到一些应用技巧,在读完本书之后,能利用Flash制作生动、实用的多媒体产品。

本书最为突出的特色:

1. 任务驱动,学以致用 本书不是简单的菜单功能介绍,而是从实用的角度考虑来安排讲解内容。在开始讲解时一般先提出具体任务,展示一个作品,即学完此部分可以完成一件什么样的作品,获得什么样的操作技能,让读者能感受到此功能在实际操作中可以做什么,启发读者思维,让读者学有所成。

2. 实例丰富,经验传授 本书通过大量丰富的实例讲解,将概念的学习穿插在操作步骤当中,提高读者的学习效率。本书中所有的实例都是编者多年经验的总结,心血的凝结。

3. 注重实用性 本书所选取的实例都是与各学科的实际情况相结合,例如,数学中的“绘制圆锥、尺规作图、应用题……”等;语文中的“创建文本、滚动文本框、导入声音……”等;物理中的“绘制金属小球、平抛运动、光线的反射与折射……”等;化学中的“绘制化学仪器、氧气的制法……”等,还有常用的题型模式“填空题、选择题、判断题……”等讲解。

4. 资源共享 本书中实例的Flash源文件在光盘中提供,读者可以直接使用。例如“选

择题”可以将题目文字略加修改成为自己的作品。

5. 结合性强 本书中的实例不但有小的模块性的小实例，还有大量课件制作的完整过程，在第 13 章中还介绍了与 Flash 相结合的周边软件的应用。

本书的书附光盘，包含了与书中各章节内容相应的 Flash 实例源文件，及其大量素材，读者可以对源文件进行修改，举一反三，更快掌握用 Flash 制作多媒体产品。

本书的读者对象是有 Windows 操作经验的初学者，希望制作多媒体课件的各学科教师。本书也可作为大中专院校学生学习多媒体制作及 Flash 动画爱好者的参考读物。

北京麦特立达软件科技有限公司

总经理：郑建锋

2001 年 12 月

目 录

第1章 初识 Flash 51	2.9 编辑符号.....68
1.1 Flash 5 的功能与特点.....1	本章小结.....73
1.2 Flash 5 的硬件环境及软件环境.....2	第3章 图形的编辑与修改74
1.2.1 Flash 5 的硬件环境.....2	3.1 图形的选取与移动.....74
1.2.2 Flash 5 的软件环境.....3	3.1.1 使用 Arrow Tool (箭头工具) 选取..74
1.3 Flash 5 的安装与卸载.....3	3.1.2 使用 Lasso Tool (索套工具) 选取...75
1.3.1 Flash 5 的安装.....3	3.1.3 移动对象.....78
1.3.2 Flash 5 的卸载.....9	3.2 编辑图形线框.....79
1.4 Flash 5 的工作环境.....10	3.3 编辑图形的填充色.....84
1.4.1 Flash 5 的启动.....10	3.3.1 使用 Paint Bucket Tool
1.4.2 Flash 5 的工作环境.....10	(油漆桶工具).....85
1.4.3 Scene (场景).....11	3.3.2 使用笔刷工具.....92
1.4.4 Stage (舞台) 和 TimeLine	3.3.3 擦除图形.....93
(时间轴).....12	3.4 层的概念.....94
1.4.5 Tools (工具箱).....14	3.4.1 浏览层.....95
1.4.6 Library (符号库).....15	3.4.2 设置层属性.....98
1.4.7 Movie Explorer (电影资源管理器) 16	3.4.3 编辑层.....99
1.4.8 Floating Panels (浮动面板).....17	本章小结.....103
1.5 Flash 5 课件演示与介绍.....27	第4章 高级绘图104
1.6 实践——初识 Flash 5.....30	4.1 绘制长方体.....104
本章小结.....38	4.2 绘制圆锥.....112
第2章 基本绘图39	4.3 制作金属小球.....120
2.1 绘制直线.....39	4.4 绘制化学仪器.....126
2.2 绘制椭圆及矩形.....41	本章小结.....131
2.3 绘制曲线.....45	第5章 文本编辑132
2.3.1 参数设定.....45	5.1 嵌入字体与设备字体.....132
2.3.2 练习用钢笔工具画线.....47	5.2 创建文本.....132
2.4 绘制任意图形.....48	5.3 排列文本段落.....136
2.5 符号与实体.....51	5.4 创建文本域.....140
2.5.1 符号的分类.....52	5.5 创建字体符号.....142
2.6 创建图形符号.....52	5.6 改变字形.....143
2.6.1 绘制符号的图形.....52	5.7 文字编辑实例.....146
2.6.2 将绘制好的图形转换成符号.....54	5.7.1 书写数学公式: $y=ax^2+bx+c$146
2.7 创建实体.....56	5.7.2 文字特效.....148
2.7.1 改变实体属性.....57	本章小结.....159
2.8 创建按钮符号.....63	第6章 创建动画160

6.1 帧和层	160	8.4 声音文件的属性和外部连接	228
6.1.1 帧和层的概念	160	本章小结	231
6.1.2 帧的插入、复制和粘贴、 剪切等操作	161	第9章 演示型课件	232
6.2 动画的形成	162	9.1 数形结合	232
6.2.1 动画的分类	162	9.2 数学课件	239
6.2.2 帧并帧动画	163	9.2.1 框架的制作	240
6.3 移动 (Motion) 渐变动画	164	9.2.2 标题动态效果的制作	242
6.4 实践1——翻转字	167	9.2.3 按钮的制作	246
6.5 实践2——形状渐变动画	169	9.3 尺规作图	247
6.6 文字的 shape 渐变	170	9.4 用火柴拼三角形	251
6.7 实践3——沿轨道运动的物体	177	9.5 有条件作图	253
6.8 遮罩层的运用	179	9.6 实例应用	255
6.8.1 滚动字幕	179	本章小结	259
6.8.2 用半径作圆	181	第10章 人机交互型课件	260
本章小结	184	10.1 填空题	260
第7章 交互控制	185	10.2 判断题	265
7.1 按钮动作	185	10.3 选择题	270
7.2 帧动作	188	本章小结	274
7.3 电影剪辑动作	190	第11章 实验模拟型课件	275
7.4 ActionScript 基本语句	191	11.1 光线的反射与折射	275
7.4.1 ActionScript 基本语句	192	11.2 平抛运动	279
7.4.2 ActionScript 扩展命令	194	11.3 阻尼运动	281
7.4.3 运算符	197	11.4 中学化学实验——氧气的制法	285
7.5 实践1——设置鼠标样式	198	本章小结	292
7.6 实践2——声音的控制	200	第12章 Flash 5 简易绘图板	293
7.7 实践3——下拉菜单	203	12.1 作品预览	293
7.8 实践4——滚动文本框	206	本章小结	309
7.9 实践5——进度控制条	211	第13章 课件的集成	310
7.10 实践6——响应键盘输入	215	13.1 使用 Director 集成 Flash 课件	310
本章小结	221	13.2 Flash 在 PowerPoint 中的应用	316
第8章 声音的处理	222	13.3 Sound Blaster 16 (录音大师)	318
8.1 导入声音	222	13.4 Swish 制作特效字	318
8.2 设置声音的播放方式	223	13.5 Flash 在 Dreamweaver 中的应用	322
8.3 给按钮添加声音	225	13.6 Flash 与其它周边软件	322
		本章小结	322

第1章 初识 Flash 5

- **本章重点:** 本章主要介绍 Flash 5 的基本概念、基本界面、图层、时间轴、快速启动栏、绘图工具和面板。
- **学习目的:** 了解 Flash 的历史及发展过程, 通过一些成功的 Flash 作品进一步了解 Flash 的强大功能和它的神奇魅力。熟悉 Flash 的基本组成及各部分的基本功能。通过本章的学习和实践, 让您对 Flash 有一个基本的认识, 掌握一些基本操作。

Flash 是 Macromedia 公司专门为互联网设计的基于矢量图形的动画制作软件, 是当今最热门、最流行的动画制作软件之一。它充分运用运动、声音、交互以及时间等多媒体的基本元素, 来传递信息、思想或者观念, 以满足多种多样的要求。目前已有不少知名站点都是采用 Flash 制作, 如 Eye4U、Matine、Coca-cola 等。

Flash 自问世以来, 以其强大的功能和良好的兼容性, 以及适合于网络的流式播放技术, 几乎成为制作网络动画的标准。2000 年 9 月 Macromedia 公司又推出了全新包装的 Flash 5 版本, 新版的 Flash 5.0 在功能与界面上都进行了改善与补充。

1.1 Flash 5 的功能与特点

1. 新界面, 新功能

Macromedia 公司重新设计了 Macromedia Flash 5.0 的界面, 操作形式都以标签页的浮动面板出现。进一步改进了产品的集成性, 使用者可以方便自如地在 Macromedia Flash 和其它 Macromedia 工具之间进行切换。

2. 改进工作组

在 Macromedia Flash 5.0 中, 设计者专门针对工作组进行了改进, 画家、动画制作人员和程序员可以使用“共享库”和外部脚本文件同时工作。

3. 新增 Movie Explorer

Macromedia Flash 5.0 新增的 Movie Explorer (电影资料管理器), 可以将影片按文字、按钮、行为、图像等归类, 并显示为分层文档, 从而可以为设计制作人员共同开发大型项目提供帮助。

4. Smart Clips

Macromedia Flash 5.0 中的 Smart Clips 允许高级脚本程序员制作组件, 如列表框和选单, 然后将这些组件作为独立的功能传递给其他人, 以便定制和重新使用。Smart Clips 可以加快在企业内开发 Flash 的过程, 并有助于在高级 Flash 团体内交换观点。你可以通过选择 Smart Clips 并在纯文本对话框中输入自定义的值来对其进行定制, 或使用 Flash Player 影片上的时髦用户界面, 对它进行定制。

5. Macromedia Dashboard

在 Macromedia Flash 5.0 中, Macromedia 大胆引入了 Macromedia Dashboard (内置在产品中的资源面板), 它连接到外部 Flash 资源并作为 Flash 用户的信息助理。每次启动 Macromedia Flash 5.0 时, Dashboard 都会自动更新其资源, 确保内容始终保持最新。

6. 扩展的 Action Script 脚本语言

扩展的 Action Script 脚本语言是一个类似于 JavaScript 的专业制作动画的脚本语言。新的 Action Script 采用了新的语法规则, 并且同时兼容以前的斜杠 “/” 语法, 具有标准的实施方案以及灵活的图形和音频功能。

7. 新增的动画功能

对于动画制作人员而言, 新的定制键盘快捷方式设置、改进的时间轴、扩展的优化选项和编辑选项都令您耳目一新。一些用户可能发现新的时间轴特别陌生, 因为它从 Macromedia Director 借鉴的东西较之从 Macromedia Flash 的先前版本继承的多, 但它同时也保留了先前版本的一些功能 (如 Macromedia Flash 4.0 中的某些行为)。支持直接导入和编辑原始 Adobe Illustrator 和 Macromedia Freehand 文件。

8. 新增的改进功能

新增的 Bezier Pen、Sub-Selection 工具以及可拖动的移动标尺可以让插图画家在 Flash 环境中具有更大的灵活性。有了这些改进功能, Flash 显示选项已趋于完美。

9. 直接导入 MP3 格式文件

Macromedia Flash 5.0 新增了导入 MP3 的功能。另外, 它还新增了脚本化音量、镜头平移、动态音频事件生成功能, 这使 Flash 中音频应用程序功能更强。

10. 支持 XML

这是 Macromedia Flash 5.0 中新增的又一重要功能。它实现了与后端系统、数据库以及所有与数据处理有关的活动进行交互操作的种种可能。Flash Player 5.0 具有稳定的数据套接功能, 可支持聊天、多人游戏以及以前版本所没有的许多功能。

1.2 Flash 5 的硬件环境及软件环境

1.2.1 Flash 5 的硬件环境

安装 Flash 5 的基本系统需求:

- 486 以上 CPU
- 16MB 内存
- 3.2G 硬盘
- 640×480 分辨率及真彩色显示器和相应显示卡
- 有源立体声音箱 (或耳机) 及相应声卡
- 20 速光盘驱动器

在开发图、文、声并茂的多媒体产品时, 还需一些相关软件的结合使用, 要求更高的硬件配置。所以建议如下配置:

- 奔腾 II 代以上 CPU
- 64M 或更大内存
- 10G 硬盘
- 支持 1024×768 分辨率的大屏幕彩色显示器及相应显卡
- 有源立体声音箱（或耳机）及相应声卡
- 40 速光盘驱动器
- 扫描仪

1.2.2 Flash 5 的软件环境

Flash 5 可以在 Windows 95/98/Me/NT 或 Windows 2000 操作系统中安装运行。

多媒体制作是一项综合的工作，如果借助文字处理软件、图形图像软件、声音软件以及其它软件的配合，可以使 Flash 的魅力得以最大限度的表现。以下列出几种常用软件：

Fireworks

Freehand

Photoshop

Cool Edit

Word

Swish

Swift3D

1.3 Flash 5 的安装与卸载

1.3.1 Flash 5 的安装

我们以 Windows 98 中文版下安装 Flash 5 为例介绍 Flash 5 的安装方法。

（1）找到光盘中的 Flash 5 安装程序 Setup.exe 文件，双击此文件启动安装程序，并且开始解压缩文件，如图 1-1 所示。

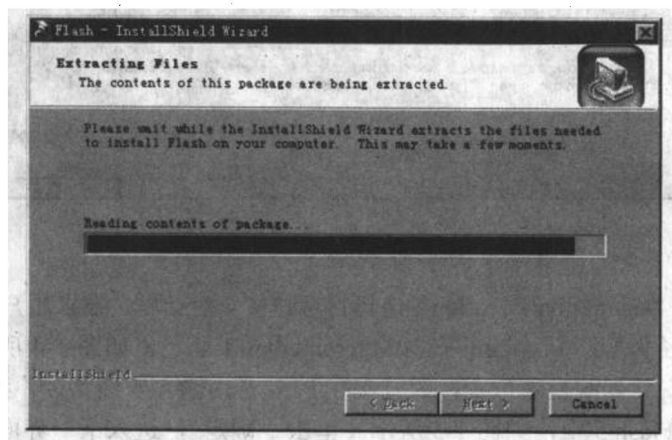


图 1-1

(2) 文件解压缩完毕后进入安装向导画面, 如图 1-2 所示。单击 Next 按钮继续执行下一步操作, 如图 1-3 所示, 以后的安装将由安装向导控制, 并会提示用户进行必要的操作。



图 1-2

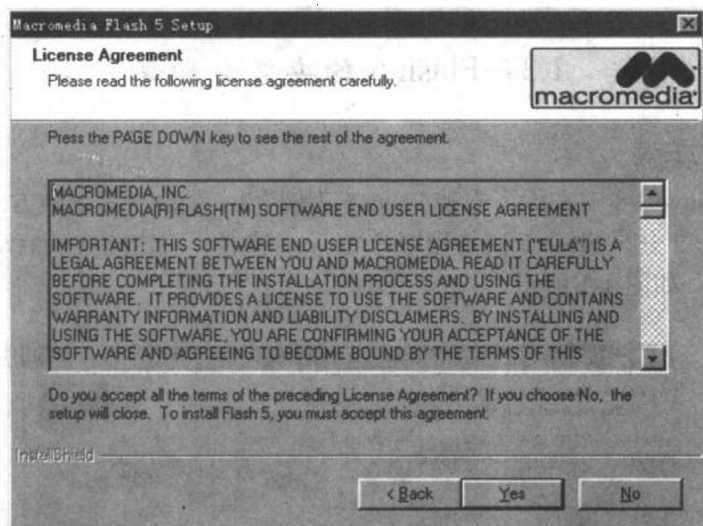


图 1-3

(3) Choose Destination Location (选择目标位置) 对话框, 要求用户设定 Flash 5 的安装路径, 默认路径为 C:\Program Files\Macromedia\FIash 5, 如图 1-4 所示。单击 Browse 按钮, 选择将要安装到的目录位置, 或直接在 Path 栏内输入安装路径。我们假定要安装到 D:\Macromedia\FIash 5 中, 如图 1-5 所示。单击“确定”, 进入下一界面。

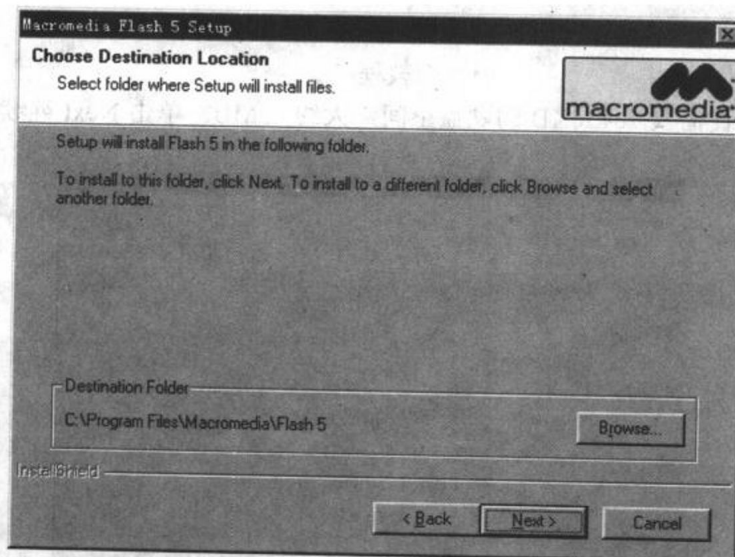


图 1-4

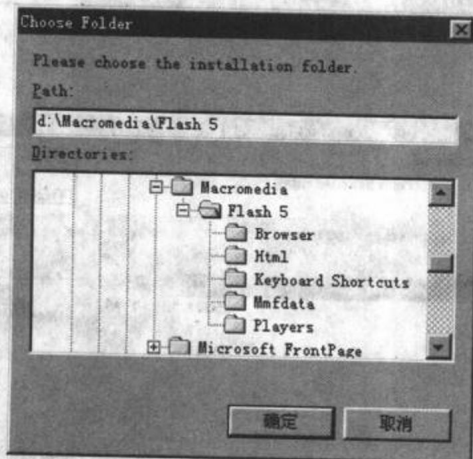


图 1-5

(4) 进入 Setup Type (安装方式) 对话框, 用户可以选择以下三种安装方式, 如图 1-6 所示:

- **Typical (典型安装):** 是默认的安装方式, 安装最常用的组件。
- **Compact (最小安装):** 只安装运行 Flash 5 的必备组件, 若用户的硬盘空间足够大, 可不考虑这种方式。
- **Custom (自定义安装):** 这是一种较高级的安装方式, 用户可以根据自己的需要选择组件, 此方法适用于对软件较熟练的用户。

(5) 若选用 Custom 安装方式, 将会进入 Select Components (选择安装组件) 界面, 其中列出了所有的安装组件。如图 1-7 所示。安装组件包括:

- **Flash Application and Files** Flash 应用程序
- **Libraries** 共享库文件